

STAR WARS®



U.S. GOLD

STAR WARS®

INDICE

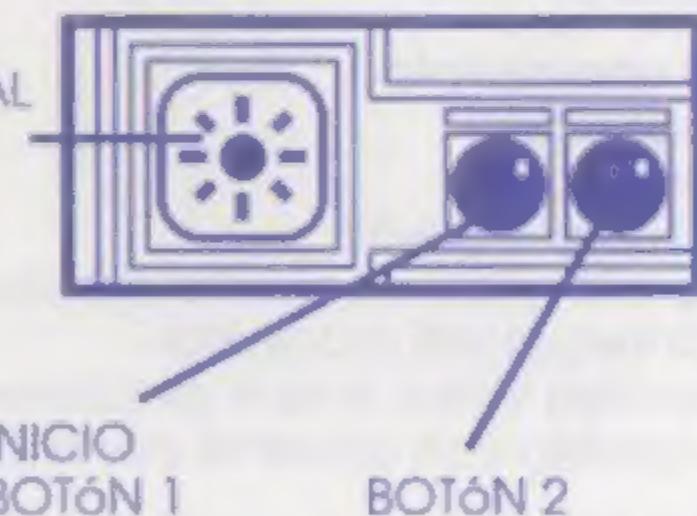
Instrucciones de Carga - Puesta en marcha	56
El Comienzo	57
Controles	57
Pantalla de Selección	59
Puntuación	59
Tatooine	60
Campo de Asteroides	62
Estrella de la Muerte	62
Artillero del Millennium Falcon	63
Pilotando el Caza 'X-Wing'	63
El X-Wing contra la Estrella de la Muerte	64
El Imperio: Tus enemigos	65
Garantía	67
Manejo del cartucho Mega	67

INSTRUCCIONES DE CARGA

Puesta en Marcha

1. Instala tu Sega Master System como se describe en el manual de instrucciones. Conecta el Controlador 1.
2. Asegúrate de que el interruptor de corriente está apagado (OFF). Inserta el cartucho STAR WARS en la consola.
3. Activa el interruptor. En pocos segundos aparecerá el logotipo de Sega.
4. Si el logotipo de Sega no aparece, apaga el interruptor. Asegúrate de que el sistema está instalado correctamente y que el cartucho está bien insertado. Despues vuelve a activar el interruptor.

BOTÓN DIRECCIONAL
BOTÓN D



Importante

Asegúrate siempre de que el interruptor está desactivado (OFF) antes de insertar o retirar el cartucho Master System.

EPISODIO IV: Nuevas Esperanzas

En plena guerra civil: Naves espaciales rebeldes atacando desde una base secreta han logrado su primera victoria contra el pérvido Imperio Galáctico. Durante la batalla, espías rebeldes roban los planos secretos del arma suprema del Imperio, la Estrella de la Muerte (Death Star), una estación espacial blindada capacitada para destruir todo un planeta. Perseguida por los siniestros agentes del Imperio, la Princesa Leia viaja en su nave rumbo a casa, llevando consigo los planos robados que pueden salvar a su gente y devolver la libertad a la galaxia.

El Comienzo

Pulsa START y se iniciará la secuencia introductoria, con la blocápsula huyendo hacia el Desierto de Tatooine llevando a bordo a C-3PO y R2-D2. Si quieras saltarte la introducción para empezar a jugar pulsa START de nuevo.

Número de Jugadores: STAR WARS es para un solo jugador. Pero puedes turnarte con tus amigos en los papeles de Luke, Han o la Princesa Leia (cuando les encuentres).

Niveles de Dificultad: Hay dos niveles de dificultad, CADET y JEDI, que se seleccionan al principio del juego. En el nivel CADET el número de 'malos' es menor, además de permitírselos al personaje caer sin sufrir daño alguno.

Vidas: Comienzas el juego con tres vidas Luke, indicadas en la esquina superior derecha de la pantalla. Se pueden obtener vidas extra.

Energía: Cada vez que un personaje sufre algún daño, se reduce su energía. La energía se indica en la esquina superior izquierda de la pantalla. Mini-esferas y esferas revitalizantes (Health y Mini-Health spheres) aumentan el nivel de energía.

Fin de Juego: El juego se acaba cuando pierdes todas tus vidas como Luke Skywalker (o con la destrucción del Millennium Falcon o el X-wing).

Continuación Sí: Si eliges 'Continue Yes', el juego comienza de nuevo desde el principio del nivel en el que estabas. Conservas todos tus personajes, objetos de niveles anteriores y puntuación. Luke vuelve a empezar con tres vidas.

Continuación No: Si eliges 'Continue No' el juego acaba y aparece la pantalla de títulos. Hay un número limitado de 'continuaciones' disponibles. Cuando las hayas utilizado todas, la próxima vez que te quedes sin vidas aparecerá la pantalla de GAME OVER (Fin de Juego).

Controles

La mayor parte de la acción en STAR WARS transcurre con Luke Skywalker, Han Solo o Princess Leia durante las secciones de scroll del juego. No puedes controlar a C-3PO, R2-D2 ni a Obi Wan Kenobi.

Luke Skywalker, Han Solo y la Princesa Leia

- Subir Escaleras Cruzar puertas y entrar en ascensores

- Mover personaje a izquierda o derecha

- Esquivar o agacharse
Bajar Escaleras



- Disparar/Usar Arma Correr

- Saltar

Otros movimientos

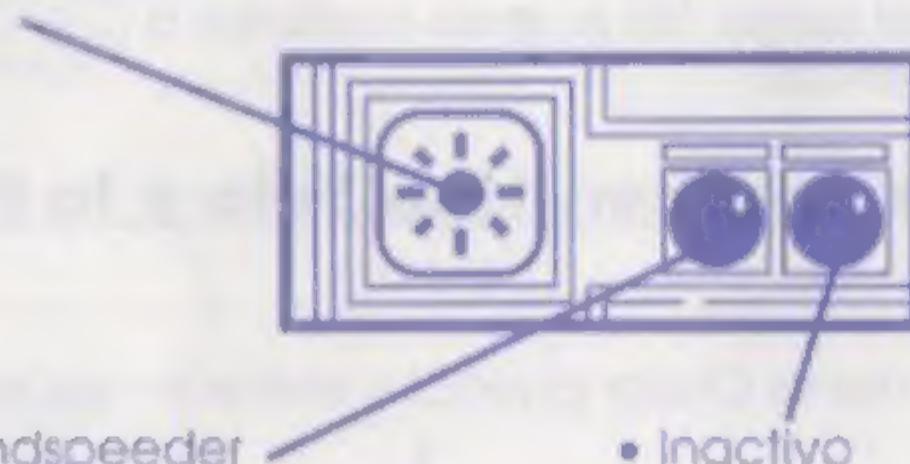
Salto Alto: Mantén pulsado el botón 2 para saltar más alto.

Salto Largo: Mientras mantienes pulsado el botón 1, corre en la dirección que quieras saltar; luego pulsa y mantén el botón 2 para saltar.

Evitando Pantallas de Texto: Pulsando cualquier botón se acelera el paso de texto en las pantallas de transición. Pulsar cualquier botón una segunda vez te trasladará a la siguiente pantalla o te llevará de regreso al juego.

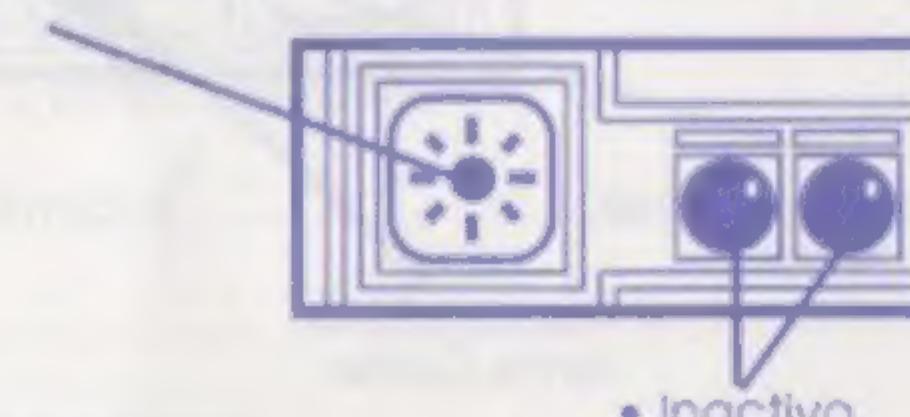
Landspeeder

- Mueve el Landspeeder



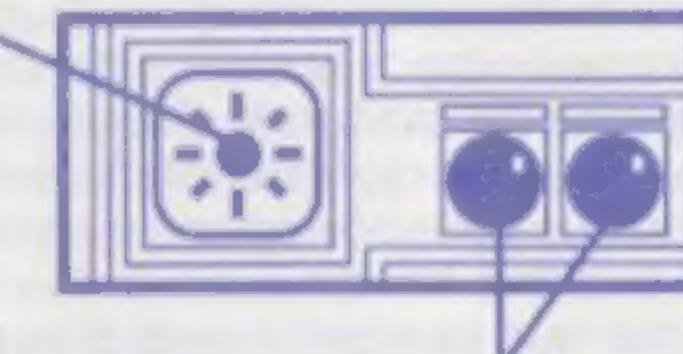
Campo de Asteroides

- Pilota Millennium Falcon



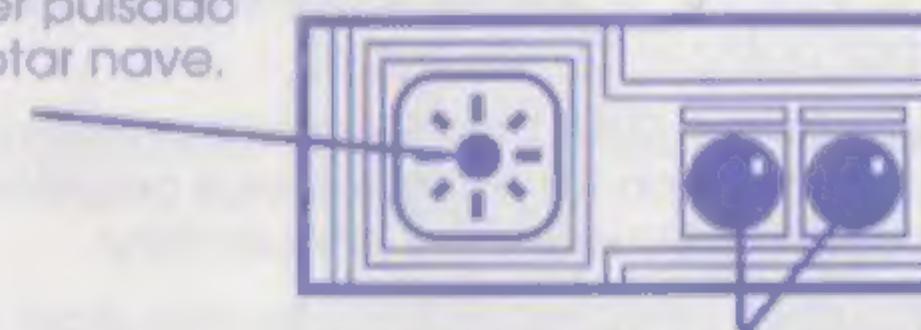
Artillero del Millennium Falcon

- Mueve cursor de visor



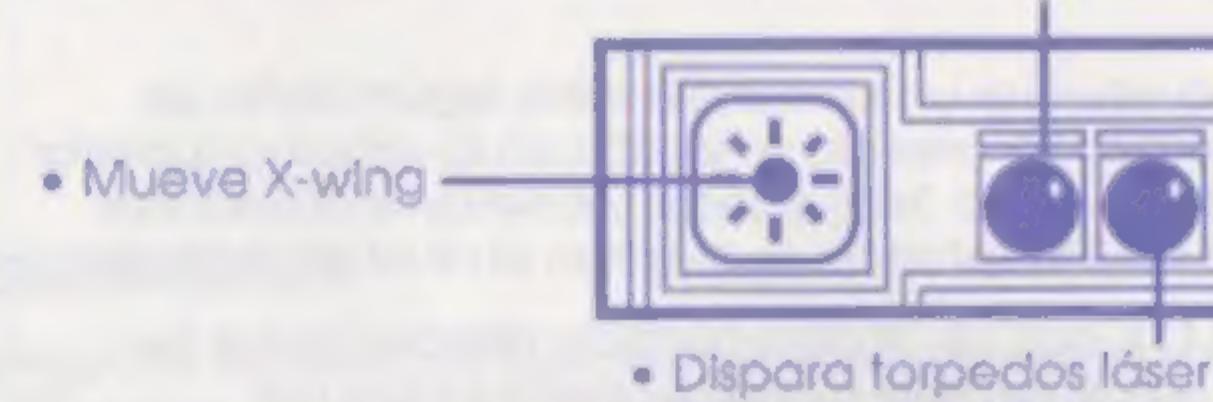
Piloto de Caza X-wing

- Mueve cusores de visor.
Mantener pulsado para pilotar nave.



X-wing contra Estrella de la Muerte

- Dispara láser del X-wing



Pantalla de Selección

Durante el juego, puedes pulsar START para acceder a la Pantalla de Selección. No podrás acceder a ella si tu personaje está en el aire (volando o cayendo); ni si estás en el espacio a bordo del Millennium Falcon o el X-wing, o en el ataque final a la Estrella de la Muerte.



Para elegir tu Líder de Equipo (Team Leader) o Arma (Weapon):

- Utiliza el CONTROLADOR para mover el cursor y destacar el personaje o arma deseados.
- Pulsa un botón cualquiera para escoger tu personaje o arma y regresar al Juego. Hasta que Han y Leia no se unan a tu grupo no podrás seleccionarlos. C-3PO, R2-D2 u Obi Wan Kenobi no pueden ser Líderes de Equipo, pero si pulsas el botón 2 mientras uno de ellos está destacado, comunicarán un mensaje o realizarán una labor especial.

C-3PO: Muestra un mensaje con comentarios que te guían en la dirección adecuada. Pulsa cualquier botón para regresar a la Pantalla de Selección.

R2-D2: Aunque no habla, C-3PO puede interpretar sus mensajes. Estando en la Sala de Mandos de la Estrella de la Muerte, R2-D2 puede manipular en la Red de Computadoras Imperiales para desplegar un mapa detallado del interior de la Estrella de Muerte.

Obi-Wan Kenobi: Sus mensajes encierran toda la sabiduría de un Caballero Jedi. Usando la Fuerza, puede resucitar a Han o Leia cinco veces.

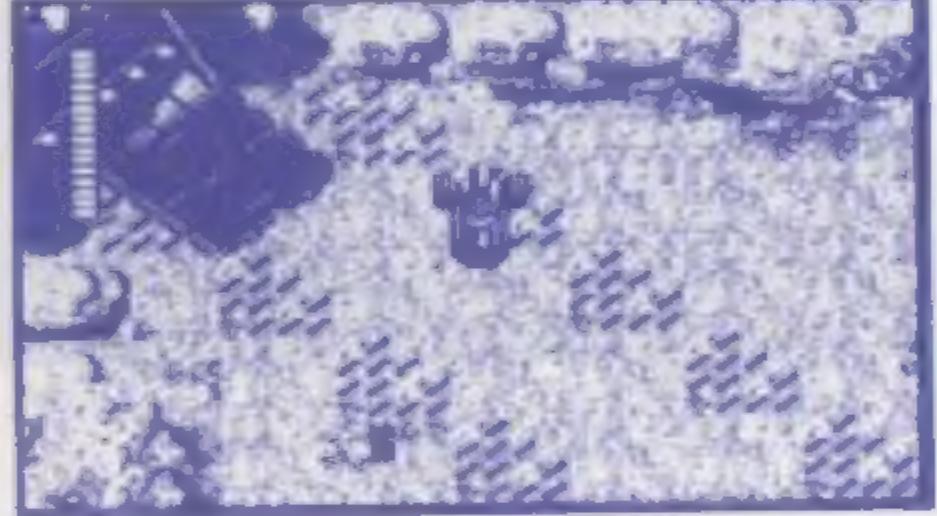
Puntuación

Tu puntuación se basa en el porcentaje de tareas completadas y mostradas en la Pantalla de Selección. La puntuación se actualiza cuando consigues completar un nivel y un objetivo de forma satisfactoria. Es posible jugar secciones sin encontrar objetivos que sumen puntos a tu total. No es necesario completar cada sección del juego antes de pasar al siguiente nivel. Puedes incluso completar el juego y destruir la Estrella de la Muerte con menos del 100%. Pero ten en cuenta que cuanto más baja sea la puntuación, más difícil te será completar el juego con éxito. Se obtienen puntos por conseguir los objetivos citados a continuación:

Recoger Faster Blaster	3%
Recoger LightSaber	3%
Recoger Obi-Wan	5%
Tomar la Sala de Mandos	3%
Rescatar a Leia	5%
Falcon a salvo	10%
Atravesar Trinchera	15%
Recoger a Han Solo	3%
Recoger a R2-D2	3%
Atravesar Asteroides	10%
Inutilizar Rayo Magnético	10%
Derrotar Monstruo del Compresor	10%
X-wing a salvo	10%
Completar Juego con todos los objetos	10%
TOTAL	100%

Tattooine

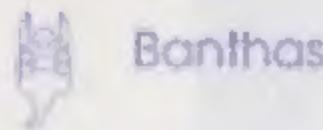
El Desierto de Tatooine es un paraje desolado en el que habitan peligrosas criaturas. Acompañado de tu droide C-3PO, estás buscando a R2-D2, el droide fugitivo. Las cuevas son muy peligrosas. Para recorrerlas necesitarás rapidez de reflejos y quizás una pistola mejor. Esta sección se inicia con Luke a bordo del landspeeder. El nivel de energía de Luke se verá afectado por cualquier daño que pueda sufrir el landspeeder. Conduce tu landspeeder a las diversas entradas y evita 'banthas' y torreones enemigos.



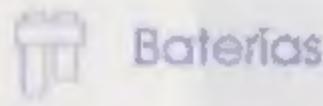
El Desierto de Tatooine alberga un sandcrawler, numerosas cuevas y el puerto espacial de Mos Eisley. Tu objetivo es arrebatarles la unidad R2-D2 a los Jawas, encontrar a Obi-Wan Kenobi y convencerle para que se una a tu tripulación, adquirir escudos (shields) para usar en el Millennium Falcon y acumular provisiones consiguiendo Vidas Extra, Esteras Vitales, el Lightsaber de Luke y un Faster Blaster. Cuando hayas conseguido todo eso, dirígete a Mos Eisley, donde puedes reclutar a Han Solo y embarcar en el Millennium Falcon. En el Desierto de Tatooine encontrarás estos lugares:

Tattooine

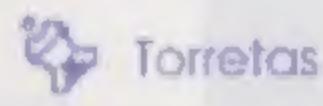
1. Cueva Azul
2. Cueva Verde Norte
3. Cueva Verde Este
4. Sandcrawler
5. Cueva de Obi-Wan
6. Cueva Morada
7. Cueva Marrón
8. Mos Eisley
9. Inicio



Banthas

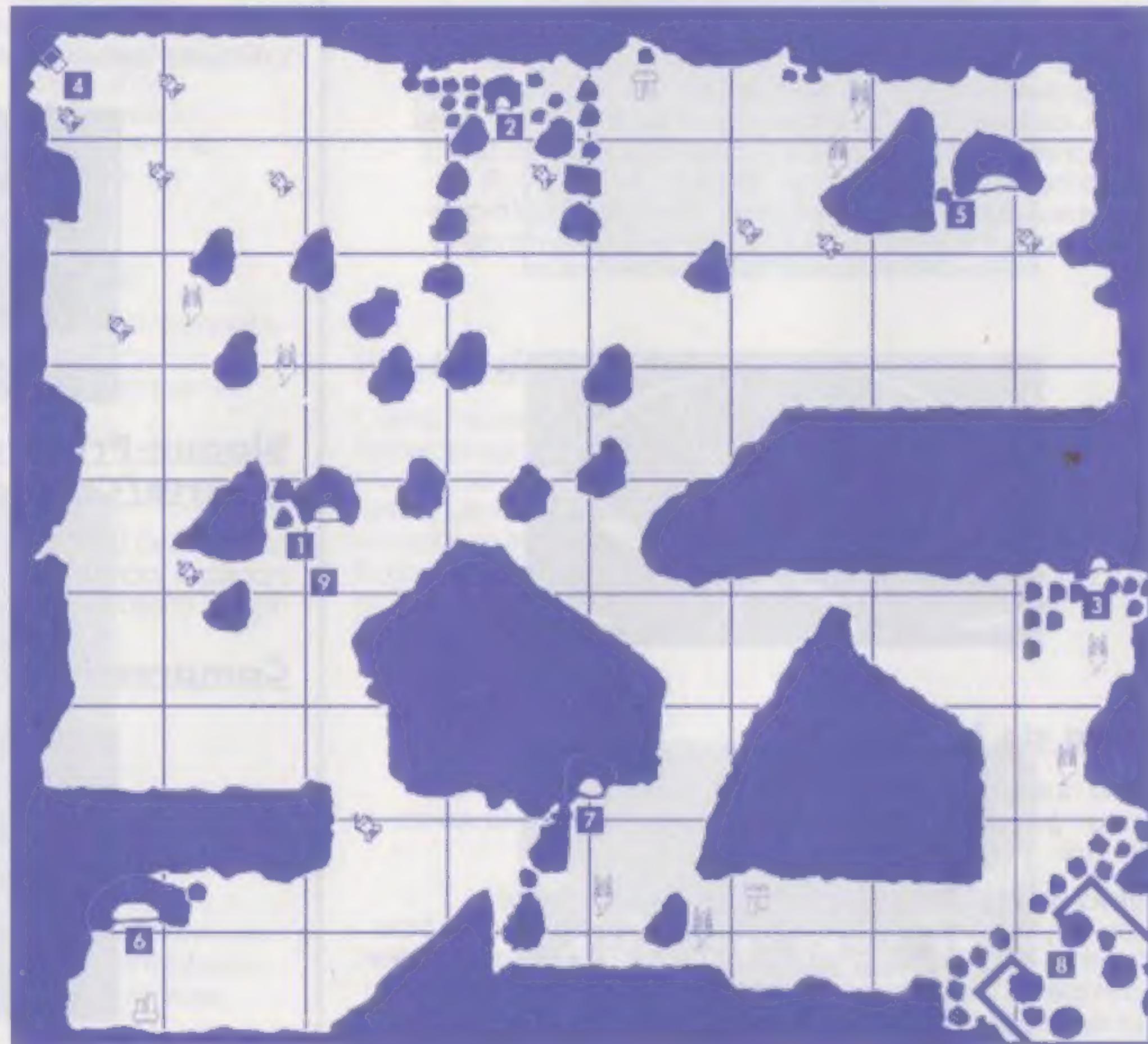


Baterías



Torretas de Radar

Independientemente de lo que hayas explorado en el planeta, una vez que embarques en el Millennium Falcon abandonarás Tatooine.



Campo de Asteroides

A bordo del Millennium Falcon: De repente te encuentras saliendo del hiperspacio, en mitad de un campo de asteroides desconocido. Se trata de los restos del planeta Alderaan, destruido por la Estrella de la Muerte del Imperio. Dos collisiones con un asteroide le cuestan al Falcon un escudo; si no te queda ninguno, el juego se acabó. Si consigues sortear el campo de asteroides, te encontrarás prisionero del horrible Rayo Magnético de la Estrella de la Muerte.



Estrella de la Muerte

Antes de que puedas rescatar a Leia o incluso pensar en asestar un golpe al Imperio, tendrás que encontrar la salida del Hangar.

La Estrella de la Muerte es un engañoso laberinto de corredores y ascensores. Primero tienes que encontrar la Sala de Mandos; aprovecha la habilidad de R2-D2 para manipular la Red Imperial y obtener un detallado mapa del interior de la Estrella de la Muerte.

Rayo Magnético (Tractor Beam)

Para que el Millennium Falcon pueda abandonar la Estrella de la Muerte debes inutilizar el Rayo Magnético.



Bloque-Prisión de la Estrella de la Muerte/Corredor Dos

La Princesa Leia está condenada a morir, a menos que consigas abrirte paso por el intrincado laberinto de la prisión de la Estrella de la Muerte para liberarla.

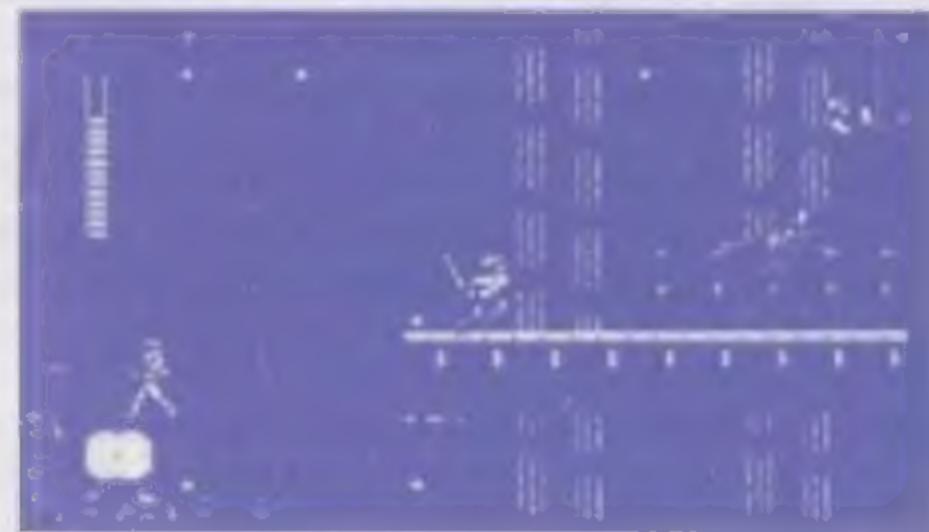
Compresor de Residuos



Una vez hayas rescatado a la Princesa Leia, atraviesa la cárcel para llegar hasta el Compresor de Residuos. El complejo sistema de tratamiento de residuos de la Estrella de la Muerte es tu única vía de escape después de rescatar a la Princesa Leia. Pero no creas que huele muy bien, si no pregúntale a Han... Cuando hayas dejado atrás toda la maquinaria verás que no acaba ahí la cosa, porque una criatura alienígena se ha instalado en el Compresor de Residuos.

Hangar de la Estrella de la Muerte

¿Crees que puedes regresar al Millennium Falcon? El laberinto del hangar de la Estrella de la Muerte está protegido por increíbles formas de vida alienígena al servicio del Imperio. Hay que evitar las púas mortíferas a toda costa.



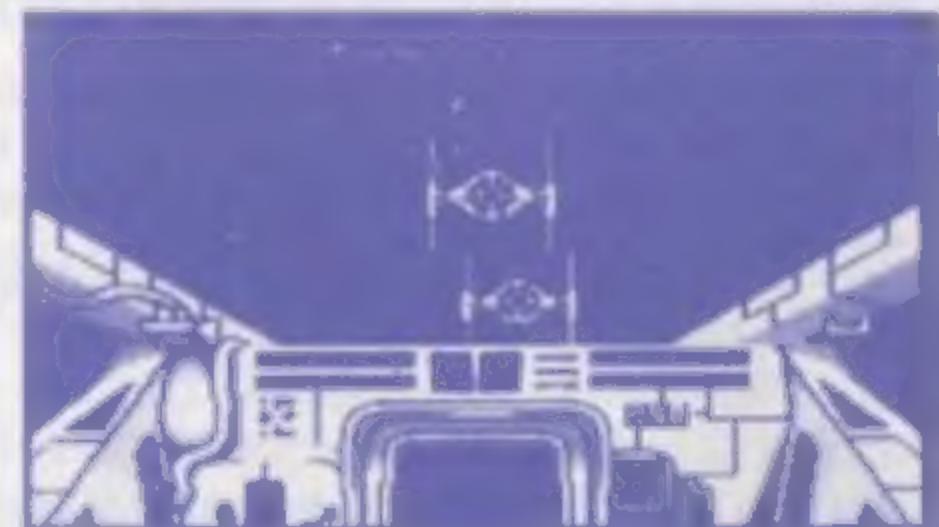
Artillero del Millennium Falcon

En tu huida de la Estrella de la Muerte a bordo del Millennium Falcon tendrás que enfrentarte a oleadas de TIE Fighters que intentarán interponerse en tu camino de regreso a la Base Rebelde de Yavin.



Pilotando el Caza X-wing

Como miembro de la Alianza, tu primera misión en la Base Rebelde consiste en participar en el asalto a la Estrella de la Muerte del Imperio. Se te ha asignado un caza X-wing que debes pilotar. R2-D2 producirá un número limitado de escudos, si está contigo. Ha comenzado el ataque al Imperio. Burla a sus defensores a bordo de tu X-wing. Verás que tus probabilidades de éxito aumentan considerablemente teniendo a tu lado a R2-D2.



El X-wing contra la Estrella de la Muerte

La misión se acerca a su fin. Lleva el X-wing hasta la peligrosa trinchera y destruye la Estrella de la Muerte haciendo estallar el conducto de vaciado para provocar una reacción nuclear en cadena. Tu X-wing está dotado de torpedos láser inagotables. ¡Buena suerte! ¡Y que la Fuerza te acompañe!



La Alianza Rebelde : Tus Personajes

Luke Skywalker: El Imperio le obligó a cambiar sus planes de ingresar en la academia para convertirse en piloto de cazas. Comienzas el juego teniendo a Luke como personaje principal, con tres vidas y una pistola. Deberías utilizarle más que a los otros personajes, ya que puede generar hasta siete vidas extra. Al morir todos tus Lukes se acaba el juego.

Han Solo: Lo encontrarás en su rincón preferido de la galaxia, la Cantina de Mos Eisley. Han Solo es el capitán del Millennium Falcon, y puede ser un valioso aliado. Su disparo es el más destructivo de todos y él soporta más daños que cualquiera. Debes servirte de Han con moderación porque no puede acumular vidas extra.

Princess Leia Organa: Si la liberas de la cárcel de la Estrella de la Muerte comprobarás lo útil que puede ser en ciertas situaciones. Pero lo mismo que Han, no posee vidas extra, así que úsalas con moderación.

Obi-Wan Kenobi: Es el último Caballero Jedi. El Viejo Ben Kenobi, como se le llama en Tatooine, será un aliado valiosísimo. El tiene la clave para acceder al LightSaber y utilizar la Fuerza para revivir a Han y Leia.

C-3PO: Un droide nervioso pero bien educado. Lo que le falta de intrépido le sobra en conocimientos enciclopédicos.

R2-D2: Nuestro consejo es que no abandones Tatooine sin él. R2-D2 puede regenerar los escudos de tu X-wing. También puede manipular en la Red Imperial de Computadoras de la Estrella de la Muerte y mostrarte los trazados de los dos corredores. Además, convencerá al viejo Ben de que se una a vosotros.

Objetos de Utilidad

Faster Blaster (Ráfaga Vertiginosa): Lo encontrarás en la Cueva Azul. Este arma sustituirá a la vieja pistola de Luke, permitiéndole disparar más rápido.

LightSaber (Sable Luminoso): Obi-Wan Kenobi la tiene a buen recaudo y te la entregará si vas a visitarle a su cueva. Es un arma de gran poder, con la que puedes destruir a tus enemigos de un tajo.

Escudos (shields) del Falcon Millennium: Repartidos por Tatooine, en las cuevas y en la Plataforma de Acoplamiento 94. Con ellos podrás atravesar el Campo de Asteroides que tendrás que cruzar después de salir del planeta desértico. Puedes recoger un máximo de ocho escudos.

Esféricas Vitales (Health Spheres): Las encontrarás a lo largo del juego. En modo Cadet su función es reponer la energía de los personajes. En el nivel de dificultad 8 del modo Jedi añaden puntos vitales.

Mini-Esféricas Vitales: Funcionan igual que las grandes, pero sólo valen 3 puntos en el modo Jedi.

Vidas Extra: Se encuentran en lugares secretos, por toda la galaxia. Por cada una recogida obtienes una vida extra para Luke que te permite continuar la batalla contra el Imperio. Puedes poseer un máximo de 7 vidas a un tiempo.

El Imperio: Tus Enemigos

Rasta Aliens: Peligrosos predadores alienígenas guarecidos en las cuevas de Tatooine. De su abdomen salen ráfagas triples de púas letales.

Escarabajos (Insectoides Voladores): Viven en las cuevas de Tatooine.

Womp-Rats: Son pequeñas criaturas de aspecto canino que se camuflan en las formaciones rocosas dentro de las cuevas de Tatooine.

Hombres de Arena: Estos fieros Tusken Raiders de las cuevas de Tatooine son extremadamente peligrosos y no deberías enfrentarte a ellos directamente. Si se les provoca se ponen como fieras y emprenden un ataque fulminante.

Bounty Hunters: Los encontrarás en Mos Eisley. Pertenecen al grupo Boba Fett de caza-recompensas. Son mortíferos y difíciles de evitar. También son difíciles de destruir, ¡pero no es imposible!

Jawas: Habitán el Sandcrawler y Mos Eisley. Estos carroñeros bajitos vestidos de color marrón pueden ser más peligrosos de lo que aparentan. Sus movimientos de avance y retroceso son de increíble rapidez y disparan tres tiros potentes con su ola.

Alien Azul: Vive en Mos Eisley, es de una especie alienígena famosa por sus armas de largo alcance y su epidermis indestructible.

Alien Verde (Greedo): Lo encontrarás en la Cantina de Mos Eisley. Greedo, uno de los secuaces de Jabba the Hut, no es tan peligroso como parece, pero sí molesto.

Stormtroopers (Tropas de Asalto)

Hay cuatro clases de Tropas Imperiales en el juego. Casi todos pueden ser destruidos, y todos ellos disparan ráfagas triples.

Tropa Regular: Se mueve adelante y atrás en su zona. Aparece en Mos Eisley, en la Plataforma de Acoplamiento 94 y en la Estrella de la Muerte.

Tropa Tumbada: Se tumba boca abajo para atacar.

Tropa con Arma Ensamblada: No puedes destruirle. Suele parapetarse tras muros o cajas. Sus movimientos son predecibles pero letales.

Tropa Agachada: Corre atrás y adelante por su área, agachándose antes de disparar. Aparece en Mos Eisley, en la Plataforma de Acoplamiento 94 y en la Estrella de la Muerte.

DROIDES

Los encontrarás por toda la galaxia. Son un inconveniente bastante común. Pueden ser de diversas formas y tamaños. Algunos disparan armas y otros se limitan a patrullar su zona. Todos comparten una serie de características básicas: matan por contacto y son Invulnerables tanto a las ráfagas del Blaster como a los sablazos del Lightsaber.

Droide 'Caja': Habita el Sandcrawler de Tatooine y la zona próxima a la entrada al Compresor de Residuos.

Droide Rojo Redondo: Vive en el Sandcrawler de Tatooine y el corredor 2 de la Estrella de la Muerte. Rueda atrás y adelante en su zona.

Droide Alto Azul: se encuentra en el Sandcrawler de Tatooine y la zona anterior al Compresor de Residuos. Rueda adelante y atrás en su zona. Dispara una ráfaga de largo alcance a intervalos irregulares.

Droide Veloz: Su lugar es el corredor 2 de la Estrella de la Muerte y la zona anterior al Compresor de Residuos. Avanza y retrocede con rapidez por su zona.

Droide Pequeño: anda por el corredor 1 y 2 de la Estrella de la Muerte, la Cárcel y la zona anterior al Compresor de Residuos. Es mucho más peligroso de lo que aparenta.

Droide Replamuros: se mueven por los corredores 1 y 2 de la Estrella de la Muerte. Es sumamente mortífero y puede disparar misiles desde grandes distancias. Es el único que PUEDE ser destruido.

Otros peligros

Goteo Ácido: Mana en las cuevas de Tatooine, y es muy abundante. Se trata de un ácido natural con efecto cáustico sobre la piel y el metal.

Babosas Espaciales: Estas criaturas originales de las cuevas de Tatooine pueden ser muy peligrosas si las tocas. Son rápidas en relación a su tamaño pero sus movimientos predecibles facilitan su destrucción.

Tubos Aspiradores: En la Estrella de la Muerte y ciertas zonas de Tatooine hay unas rampas que facilitan el rápido ascenso a distintos niveles de una zona. Mientras el personaje asciende por un Tubo Aspirador, está a salvo de ser derribado. Para un mayor efecto, mantén pulsado ARRIBA en el botón direccional.

Cintas Transportadoras: En la Estrella de la Muerte y ciertas zonas de Tatooine. Usalas para impulsar tu avance.

Prensametales: En el Sandcrawler y la zona anterior al Compresor de Residuos. Sirven para aplastar metal y hacerlo chatarra. Para que tu personaje no acabe aplastado como el metal tendrás que sincronizar cuidadosamente tus movimientos y saltar cuando estén elevándose.

Púas: En la mayoría de las cuevas de Tatooine existe una formación de aristas naturales y letales que sin duda alarmarán a cualquier personaje que caiga en la cueva. Estas púas eran tan eficaces en Tatooine que el Imperio las utilizó como modelo para construir unas púas metálicas, sembradas

por todos los niveles de la Estrella de la Muerte. Las púas están no sólo en el suelo, también cubren paredes y techos. ¡No te descuides!

Entradas a las Cuevas: Puedes acceder a las cuevas de Tatooine penetrando con tu landspeeder en cualquiera de los agujeros oscuros que existen por todo el desierto. Ten cuidado cuando vayas a salir de las cuevas, nunca se sabe qué peligro puede acechar a tu landspeeder.

Baterías: El Imperio ha situado una serie de cañones de disparo automático en diversos lugares del desierto de Tatooine.

Torretas de Radar: Estos puestos de radar imperiales se hallan repartidos por el desierto de Tatooine, son inmóviles y os occasionarán daños a ti y a tu landspeeder si chocais contra ellos.

Droides Sonda: Con base en las afueras de Mos Eisley, aunque también han sido avistados en otras zonas, los Droides Sonda Imperiales están programados para matar. Dispararán tan pronto como tu landspeeder esté a tiro.

Banthas: Se encuentran alrededor del desierto de Tatooine, son el medio de transporte de los Tusken Raiders. Los Banthas son unos gigantes peludos que pueden convertir tu landspeeder en chatarra si chocas con una de estas bestias de los Hombres de Arena.

Sugerencias/Consejos

Si no puedes ver, dispara: Suele ser buena idea disparar primero y preguntar después. Si te encuentras en una zona donde no tienes visibilidad, dispara sin cesar en la dirección de avance. Tu munición es ilimitada, ¡úsala!

Esquiva constantemente: Puesto que todo contacto con el enemigo se traduce en serios daños y la posible pérdida de un personaje, una estrategia básica consiste en evitarlo todo o pasar de largo siempre que puedas. Si no tienes necesidad

de matar, no lo hagas. Salta o rodéalo, no se te recompensa por matar sino por completar tareas.

Saltos a Ciegas: Hay varios puntos donde tu personaje no tendrá un lugar preciso hacia el que saltar o correr. Guiate por tu intuición, lánzate y salta hacia lo desconocido. Como no sabes lo que te espera al aterrizar, hazlo disparando tu ráfaga. Estate preparado para esquivar balas, misiles o proyectiles en cuanto aterrices.

¡Rápido pero sin pasarte!: Hay varias zonas en las que tendrás que mover a tu personaje rápidamente por la pantalla para luego detenerlo en el acto con el fin de evitar meterte en un lío gordo, a veces fatal. La forma garantizada de detenerte es pulsar ARRIBA en el botón direccional mientras el personaje está en el suelo (no en el aire, en un salto o cayendo). Los movimientos precisos pueden ser de crucial importancia en algunos lugares, aprovecha este mecanismo de parada lo mejor que puedas.

No te caigas: En el nivel Jedi tu personaje sufrirá serios daños al caer. Cuanto más alta sea la caída mayor será el daño. Antes de saltar intenta encontrar otro camino o plataforma siempre que te sea posible.

Regeneración: cuando vuelvas a entrar en una zona de la que has salido antes, la mayoría de las criaturas, vidas extra, escudos y esferas vitales se regenerarán ocupando la misma posición que antes. Aprovecha esa oportunidad. Si llegas a conocer bien una zona en la que hay un escudo o vida extra la estrategia aconsejable sería continuar avanzando hasta tu límite. También puedes reponer la energía de tus personajes con una sola esfera vital si haces que cada personaje coja por turno una esfera, abandone la zona y regrese.

Paciencia: Por último, conserva la calma en todo momento y ten paciencia. No hay reloj del que preocuparse, así que tienes todo el tiempo que quieras para observar y planear tus movimientos con todo detalle.

GARANTIA

U.S. Gold se reserva el derecho de efectuar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso.

U.S. Gold no otorga ninguna, ya sea express o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular.

Si surge algún desperfecto en el producto en sí (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra 'tal como está') durante el periodo limitado de garantía de noventa días, favor de devolverlo en sus condiciones originales al lugar de compra.

MANEJO EL CARTUCHO MEGA

El cartucho MEGA está diseñado únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso:

1. No mojarlo!
2. No doblarlo!
3. No darle golpes violentos!
4. No exponerlo a la luz directa del sol!
5. No dañarlo ni rayarlo!
6. No exponerlo a altas temperaturas!
7. No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave húmedo en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

Adviso: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

**THIS GAME IS LICENSED BY
SEGA FOR PLAY ON THE**

SEGA™

Master System™

**MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE
with MASTER SYSTEM CONVERTER**

**SEGA is a trademark of
Sega Enterprises Ltd.
PRINTED IN JAPAN**



Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization. Star Wars game © 1991, 1993 LucasArts Entertainment Company. Used under authorization. Published by U.S. Gold Ltd.

**U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. England. Tel: 021 625 3366.**

